

LAMPIRAN 1

FORMULIR DATA DIRI RESPONDEN

Assalamualaikum Wr Wb

Dengan hormat, perkenalkan saya Alia Nursalamah mahasiswa Fakultas Psikologi dari Universitas Esa Unggul yang saat ini sedang menyelesaikan tugas akhir. Karena hal tersebut, maka saya berharap kesediaan anda untuk berpartisipasi menjadi responden dalam penelitian kali ini dengan mengisi kuesioner berikut. Dalam kuesioner ini tidak ada jawaban benar atau salah, sehingga isilah dengan jujur sesuai keadaan anda. Adapun kriteria responden yang dibutuhkan dalam pengisian kuesioner ini, yaitu remaja yang bermain *game online* dan remaja dengan rentang usia 13 sampai 17 tahun.

Seluruh jawaban anda hanya digunakan untuk kepentingan penelitian saja, dan jawaban yang telah anda berikan akan dijamin kerahasiaannya, sehingga anda tidak perlu merasa takut dan khawatir. Bacalah terlebih dahulu petunjuk pengisian sebelum mengisi kuesioner yang berikut.

Atas kesediaan anda mengisi kuesioner ini, saya ucapkan terima kasih. Apabila terdapat pertanyaan dapat menghubungi saya dengan nomor dibawah ini:

Alia Nursalamah (0882-8994-1633)

KESEDIAAN MENJADI RESPONDEN

Nama / Inisial :

Dengan ini saya bersedia menjadi responden penelitian mengenai perilaku perundungan pada remaja tanpa paksaan dari pihak manapun.

Bekasi, 2023

Partisipan

Identitas diri

1. Nama / Inisial :
2. Jenis kelamin : ☐ Laki-laki ☐ Perempuan
3. Usia : ☐ 13 – 15 Tahun ☐ 16 – 17 Tahun
4. Kepulauan : ☐ Pulau Jawa ☐ Pulau Sumatera
☐ Pulau Kalimantan ☐ Pulau Sulawesi
☐ Pulau Bali ☐ Pulau Papua
5. Tingkat pendidikan : ☐ SD ☐ SMP
☐ SMA ☐ Mahasiswa
6. Pekerjaan orang tua : ☐ PNS ☐ Polisi
☐ Karyawan ☐ TNI
☐ Wiraswasta ☐ Tidak bekerja
7. Jenis *game online* yang dimainkan:
☐ *Mobile Legend* ☐ *Free fire* ☐ Lainnya
☐ *Pubg Mobile* ☐ *Among Us*
8. Durasi bermain *game online* dalam 1 hari:
☐ < 1 Jam ☐ 1 - 2 Jam ☐ 3- 4 Jam ☐ > 5 Jam

Petunjuk Pengisian:

Jawablah pertanyaan-pertanyaan berikut dengan memberikan tanda ceklis pada salah satu kolom pilihan jawaban yang paling sesuai dengan keadaan anda. Pilihan jawaban dibawah tidak ada jawaban yang benar atau salah.

Keterangan:

SS : Sangat Sesuai

S : Sesuai

TS : Tidak Sesuai

STS : Sangat Tidak Sesuai

Selama proses pengisian kuesioner ini dimohon untuk tidak ada satupun pertanyaan yang terlewatkan.

SELAMAT MENGERJAKAN

LAMPIRAN 2

KUESIONER SEBELUM TRY OUT

Perilaku Perundungan

NO	PERTANYAAN	SS	S	TS	STS
1	Saya mengancam teman saya ketika kalah dalam bermain <i>game online</i> .				
2	Saya mengajak teman geng (kelompok) saya untuk menghina teman yang lain.				
3	Saya menendang teman saya dengan sengaja.				
4	Saya memukul teman saya, jika saya sedang emosi ketika kalah dalam bermain <i>game online</i> .				
5	Meskipun teman saya mendorong saya, saya tidak akan melawannya secara fisik.				
6	Saya memaafkan teman yang mengucilkan saya.				
7	Saya meminta uang dengan paksa kepada teman-teman saya untuk membeli kuota agar dapat bermain <i>game online</i> .				
8	Saya mengacuhkan teman lain dari geng (kelompok) teman saya.				
9	Saya melampiaskan emosi dengan menghina teman yang tidak bisa bermain <i>game online</i> .				
10	Saya mendorong teman yang tidak mengikuti perintah saya dalam bermain <i>game online</i> .				
11	Saya mengancam teman saya, jika tidak menuruti kemauan saya saat bermain <i>game online</i> .				
12	Saya mengajak teman saya untuk berduel (berantem) ketika ada teman yang membuat saya kesal.				
13	Saya melontarkan kata-kata kasar kepada individu yang merugikan tim saya dalam bermain <i>game online</i> .				

14	Saya ikut membantu geng (kelompok) saya untuk menghina teman lain.				
15	Saya mempengaruhi teman untuk membenci teman yang saya tidak suka.				
16	Saya memaafkan teman yang menendang saya.				
17	Saya akan memberikan ancaman berupa kekerasan fisik apabila salah satu pemain yang mengacaukan permainan.				
18	Saya mengancam teman yang tidak menghormati saya.				
19	Saya menyuruh teman geng (kelompok) saya untuk menghina teman yang menyebabkan kekalahan dalam tim.				
20	Saya menahan teman yang suka memukul teman yang lain.				
21	Saya mengkritik pemain lain dengan bahasa yang sopan.				
22	Saya mampu berteman dengan semua orang.				
23	Saya suka menceritakan kejelekan teman yang tidak bisa bermain <i>game online</i> .				
24	Saya menghina atau mengejek teman yang dikucilkan.				
25	Saya akan memukul pemain lain ketika saya sedang kesal.				
26	Saya tidak memarahi teman saya yang tidak bisa bermain <i>game online</i> .				
27	Saya memperlihatkan ekspresi wajah yang tenang ketika tim saya kalah dalam bermain <i>game online</i> .				
28	Saya meminta tim saya untuk memberikan semangat kepada salah satu pemain yang kurang mengerti dengan pola permainan <i>game</i> tersebut.				
29	Ketika saya dipukul oleh teman saya, saya tidak membalas untuk memukulnya.				
30	Saya memaafkan teman yang meremehkan cara saya dalam bermain <i>game online</i> .				
31	Saya melontarkan kata yang tidak pantas kepada teman satu tim yang saya anggap tidak bisa bermain <i>game online</i> .				

32	Saya mengajak teman saya untuk bermain <i>game online</i> bersama dengan teman yang terkucilkan.				
----	--	--	--	--	--

LAMPIRAN 3
KUESIONER SETELAH TRY OUT

Perilaku Perundungan

NO	PERTANYAAN	SS	S	TS	STS
1	Saya mengancam teman saya ketika kalah dalam bermain <i>game online</i> .				
2	Saya mengajak teman geng (kelompok) saya untuk menghina teman yang lain.				
3	Saya menendang teman saya dengan sengaja.				
4	Saya memukul teman saya, jika saya sedang emosi ketika kalah dalam bermain <i>game online</i> .				
5	Saya meminta uang dengan paksa kepada teman-teman saya untuk membeli kuota agar dapat bermain <i>game online</i> .				
6	Saya mengacuhkan teman lain dari geng (kelompok) teman saya.				
7	Saya melampiaskan emosi dengan menghina teman yang tidak bisa bermain <i>game online</i> .				
8	Saya mendorong teman yang tidak mengikuti perintah saya dalam bermain <i>game online</i> .				
9	Saya mengancam teman saya, jika tidak menuruti kemauan saya saat bermain <i>game online</i> .				
10	Saya mengajak teman saya untuk berduel (berantem) ketika ada teman yang membuat saya kesal.				
11	Saya melontarkan kata-kata kasar kepada individu yang merugikan tim saya dalam bermain <i>game online</i> .				
12	Saya ikut membantu geng (kelompok) saya untuk menghina teman lain.				
13	Saya mempengaruhi teman untuk membenci teman yang saya tidak suka.				

14	Saya memaafkan teman yang menendang saya.				
15	Saya akan memberikan ancaman berupa kekerasan fisik apabila salah satu pemain yang mengacaukan permainan.				
16	Saya mengancam teman yang tidak menghormati saya.				
17	Saya menyuruh teman geng (kelompok) saya untuk menghina teman yang menyebabkan kekalahan dalam tim.				
18	Saya menahan teman yang suka memukul teman yang lain.				
19	Saya suka menceritakan kejelekan teman yang tidak bisa bermain <i>game online</i> .				
20	Saya menghina atau mengejek teman yang dikucilkan.				
21	Saya akan memukul pemain lain ketika saya sedang kesal.				
22	Saya memperlihatkan ekspresi wajah yang tenang ketika tim saya kalah dalam bermain <i>game online</i> .				
23	Saya meminta tim saya untuk memberikan semangat kepada salah satu pemain yang kurang mengerti dengan pola permainan <i>game</i> tersebut.				
24	Ketika saya dipukul oleh teman saya, saya tidak membalas untuk memukulnya.				
25	Saya memaafkan teman yang meremehkan cara saya dalam bermain <i>game online</i> .				
26	Saya melontarkan kata yang tidak pantas kepada teman satu tim yang saya anggap tidak bisa bermain <i>game online</i> .				
27	Saya mengajak teman saya untuk bermain <i>game online</i> bersama dengan teman yang terkucilkan.				

LAMPIRAN 4

UJI VALIDITAS DAN RELIABILITAS

PUTARAN PERTAMA

Case Processing Summary

	N	%
Cases Valid	30	100.0
Excluded ^a	0	.0
Total	30	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.953	32

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
P1	60.73	441.513	.635	.952
P2	60.87	432.257	.792	.950
P3	60.83	434.213	.777	.950
P4	60.83	436.006	.759	.951
P5	60.30	474.631	-.075	.957
P6	60.33	456.920	.343	.954
P7	61.07	438.961	.793	.951

P8	60.87	435.292	.770	.951
P9	60.67	430.644	.827	.950
P10	60.77	430.668	.897	.949
P11	60.77	431.289	.810	.950
P12	60.87	429.637	.872	.950
P13	60.23	443.151	.569	.952
P14	60.80	432.648	.843	.950
P15	60.90	434.714	.778	.950
P16	59.87	452.878	.460	.953
P17	61.03	438.861	.830	.950
P18	60.73	435.099	.779	.950
P19	60.80	438.372	.735	.951
P20	60.60	451.972	.445	.953
P21	60.53	464.257	.193	.955
P22	60.97	463.137	.207	.955
P23	60.83	434.351	.774	.950
P24	60.90	438.231	.745	.951
P25	60.83	436.557	.771	.951
P26	60.33	456.851	.308	.954
P27	60.10	452.231	.443	.953
P28	60.80	455.821	.434	.953
P29	60.03	449.689	.471	.953
P30	60.30	454.838	.375	.954
P31	60.73	445.306	.588	.952
P32	60.37	452.585	.406	.953

PUTARAN KEDUA**Case Processing Summary**

		N	%
Cases	Valid	30	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	30	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.960	29

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
P1	54.73	426.685	.655	.959
P2	54.87	417.499	.813	.958
P3	54.83	419.661	.793	.958
P4	54.83	421.247	.780	.958
P6	54.33	444.230	.306	.961
P7	55.07	424.754	.801	.958
P8	54.87	420.878	.783	.958
P9	54.67	416.092	.844	.957
P10	54.77	416.185	.914	.957
P11	54.77	416.599	.829	.958

P12	54.87	415.223	.887	.957
P13	54.23	427.633	.602	.959
P14	54.80	418.097	.860	.957
P15	54.90	420.093	.796	.958
P16	53.87	440.257	.421	.961
P17	55.03	424.585	.840	.958
P18	54.73	420.340	.800	.958
P19	54.80	423.959	.748	.958
P20	54.60	438.869	.421	.961
P23	54.83	419.730	.792	.958
P24	54.90	423.266	.770	.958
P25	54.83	421.592	.797	.958
P26	54.33	444.161	.275	.962
P27	54.10	439.610	.407	.961
P28	54.80	443.062	.394	.961
P29	54.03	437.413	.430	.961
P30	54.30	442.562	.331	.961
P31	54.73	430.202	.614	.959
P32	54.37	440.378	.362	.961

PUTARAN KETIGA**Case Processing Summary**

		N	%
Cases	Valid	30	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	30	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.962	28

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
P1	52.47	413.706	.650	.961
P2	52.60	404.662	.808	.959
P3	52.57	406.668	.791	.960
P4	52.57	407.840	.787	.960
P6	52.07	431.237	.294	.963
P7	52.80	411.545	.802	.960
P8	52.60	407.490	.789	.960
P9	52.40	402.662	.853	.959
P10	52.50	402.810	.922	.959
P11	52.50	403.224	.837	.959

P12	52.60	402.041	.891	.959
P13	51.97	413.689	.618	.961
P14	52.53	404.740	.867	.959
P15	52.63	407.137	.792	.960
P16	51.60	427.559	.402	.963
P17	52.77	411.564	.836	.960
P18	52.47	406.809	.810	.959
P19	52.53	411.016	.742	.960
P20	52.33	425.264	.426	.962
P23	52.57	406.185	.802	.960
P24	52.63	409.620	.782	.960
P25	52.57	408.185	.803	.960
P27	51.83	426.833	.391	.963
P28	52.53	430.189	.377	.963
P29	51.77	424.392	.421	.963
P30	52.03	429.137	.330	.963
P31	52.47	416.464	.626	.961
P32	52.10	427.679	.346	.963

PUTARAN KEEMPAT**Case Processing Summary**

		N	%
Cases	Valid	30	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	30	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.963	27

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
P1	50.20	401.131	.652	.962
P2	50.33	392.575	.803	.961
P3	50.30	394.424	.788	.961
P4	50.30	395.459	.787	.961
P7	50.53	398.740	.812	.961
P8	50.33	394.713	.799	.961
P9	50.13	390.189	.857	.960
P10	50.23	390.254	.928	.960
P11	50.23	390.323	.850	.961
P12	50.33	389.609	.894	.960
P13	49.70	400.769	.628	.963
P14	50.27	392.202	.872	.960
P15	50.37	394.930	.788	.961
P16	49.33	415.471	.386	.964
P17	50.50	399.224	.833	.961
P18	50.20	393.890	.823	.961
P19	50.27	398.754	.738	.962
P20	50.07	412.616	.426	.964
P23	50.30	393.390	.812	.961
P24	50.37	396.723	.794	.961
P25	50.30	395.734	.805	.961
P27	49.57	414.668	.379	.964

P28	50.27	417.720	.370	.964
P29	49.50	412.397	.406	.964
P30	49.77	416.875	.319	.965
P31	50.20	403.614	.634	.962
P32	49.83	415.730	.328	.965

LAMPIRAN 5
ANALISIS FREKUENSI

JENIS KELAMIN

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Laki-laki	310	77.5	77.5	77.5
Perempuan	90	22.5	22.5	100.0
Total	400	100.0	100.0	

USIA

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 13-15 Tahun	153	38.3	38.3	38.3
16-17 Tahun	247	61.8	61.8	100.0
Total	400	100.0	100.0	

KEPULAUAN

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Pulau Jawa	294	73.5	73.5	73.5
Pulau Kalimantan	18	4.5	4.5	78.0
Pulau Bali	28	7.0	7.0	85.0
Pulau Sumatera	35	8.8	8.8	93.8
Pulau Sulawesi	17	4.3	4.3	98.0
Pulau Papua	8	2.0	2.0	100.0
Total	400	100.0	100.0	

TINGKAT PENDIDIKAN

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	SD	36	9.0	9.0	9.0
	SMP	130	32.5	32.5	41.5
	SMA	188	47.0	47.0	88.5
	Mahasiswa	46	11.5	11.5	100.0
	Total	400	100.0	100.0	

PEKERJAAN ORANG TUA

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	PNS	85	21.3	21.3	21.3
	Karyawan	123	30.8	30.8	52.0
	Wiraswasta	109	27.3	27.3	79.3
	Polisi	35	8.8	8.8	88.0
	TNI	34	8.5	8.5	96.5
	Tidak bekerja	14	3.5	3.5	100.0
	Total	400	100.0	100.0	

JENIS GAME ONLINE YANG DIMAINKAN

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Mobile Legend	238	59.5	59.5	59.5
Pubg Mobile	109	27.3	27.3	86.8
Free Fire	36	9.0	9.0	95.8
Among Us	11	2.8	2.8	98.5
BILIARD	1	.3	.3	98.8
8ballpool	1	.3	.3	99.0
star chef	1	.3	.3	99.3
Dota	1	.3	.3	99.5
EFOOTBALL	1	.3	.3	99.8
Metal slug	1	.3	.3	100.0
Total	400	100.0	100.0	

DURASI BERMAIN GAME ONLINE DALAM 1 HARI

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid < 1 Jam	37	9.3	9.3	9.3
1-2 Jam	125	31.3	31.3	40.5
3-4 Jam	169	42.3	42.3	82.8
> 5 Jam	69	17.3	17.3	100.0
Total	400	100.0	100.0	

LAMPIRAN 6

KATEGORISASI RESPONDEN

KATEGORISASI

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Tinggi	263	65.8	65.8	65.8
Rendah	137	34.3	34.3	100.0
Total	400	100.0	100.0	

Statistics

TOTAL

N	Valid	400
	Missing	0
Mean		76.85
Median		92.00
Std. Deviation		27.106
Minimum		27
Maximum		108

LAMPIRAN 7
UJI CROSSTAB

KATEGORISASI * USIA Crosstabulation

			USIA		Total
			13-15 Tahun	16-17 Tahun	
KATEGORISASI	Tinggi	Count	114	149	263
		% within KATEGORISASI	43.3%	56.7%	100.0%
		% within USIA	74.5%	60.3%	65.8%
		% of Total	28.5%	37.3%	65.8%
	Rendah	Count	39	98	137
		% within KATEGORISASI	28.5%	71.5%	100.0%
		% within USIA	25.5%	39.7%	34.3%
		% of Total	9.8%	24.5%	34.3%
Total	Count	153	247	400	
	% within KATEGORISASI	38.3%	61.8%	100.0%	
	% within USIA	100.0%	100.0%	100.0%	
	% of Total	38.3%	61.8%	100.0%	

KATEGORISASI * JENIS KELAMIN Crosstabulation

			JENIS KELAMIN		Total
			Laki-laki	Perempuan	
KATEGORISASI	Tinggi	Count	231	32	263
		% within KATEGORISASI	87.8%	12.2%	100.0%
		% within JENIS KELAMIN	74.5%	35.6%	65.8%
		% of Total	57.8%	8.0%	65.8%
	Rendah	Count	79	58	137
		% within KATEGORISASI	57.7%	42.3%	100.0%
		% within JENIS KELAMIN	25.5%	64.4%	34.3%
		% of Total	19.8%	14.5%	34.3%
Total	Count		310	90	400
	% within KATEGORISASI		77.5%	22.5%	100.0%
	% within JENIS KELAMIN		100.0%	100.0%	100.0%
	% of Total		77.5%	22.5%	100.0%

KATEGORISASI * TINGKAT PENDIDIKAN Crosstabulation

			TINGKAT PENDIDIKAN				Total
			SD	SMP	SMA	Mahasiswa	
KATEGORISASI	Tinggi	Count	25	96	122	20	263
		% within KATEGORISASI	9.5%	36.5%	46.4%	7.6%	100.0%
		% within TINGKAT PENDIDIKAN	69.4%	73.8%	64.9%	43.5%	65.8%
		% of Total	6.3%	24.0%	30.5%	5.0%	65.8%
	Rendah	Count	11	34	66	26	137
		% within KATEGORISASI	8.0%	24.8%	48.2%	19.0%	100.0%
		% within TINGKAT PENDIDIKAN	30.6%	26.2%	35.1%	56.5%	34.3%
		% of Total	2.8%	8.5%	16.5%	6.5%	34.3%
Total	Count	36	130	188	46	400	
	% within KATEGORISASI	9.0%	32.5%	47.0%	11.5%	100.0%	
	% within TINGKAT PENDIDIKAN	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	
	% of Total	9.0%	32.5%	47.0%	11.5%	100.0%	

KATEGORISASI * PEKERJAAN ORANG TUA Crosstabulation

			PEKERJAAN ORANG TUA						Total
			PNS	Karyawan	Wiraswasta	Polisi	TNI	Tidak bekerja	
KATEGORISASI	Tinggi	Count	60	75	67	29	28	4	263
		% within KATEGORISASI	22.8%	28.5%	25.5%	11.0%	10.6%	1.5%	100.0%
		% within PEKERJAAN ORANG TUA	70.6%	61.0%	61.5%	82.9%	82.4%	28.6%	65.8%
		% of Total	15.0%	18.8%	16.8%	7.3%	7.0%	1.0%	65.8%
	Rendah	Count	25	48	42	6	6	10	137
		% within KATEGORISASI	18.2%	35.0%	30.7%	4.4%	4.4%	7.3%	100.0%
		% within PEKERJAAN ORANG TUA	29.4%	39.0%	38.5%	17.1%	17.6%	71.4%	34.3%
		% of Total	6.3%	12.0%	10.5%	1.5%	1.5%	2.5%	34.3%
	Total	Count	85	123	109	35	34	14	400
		% within KATEGORISASI	21.3%	30.8%	27.3%	8.8%	8.5%	3.5%	100.0%
		% within PEKERJAAN ORANG TUA	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%
		% of Total	21.3%	30.8%	27.3%	8.8%	8.5%	3.5%	100.0%

KATEGORISASI * JENIS GAME ONLINE YANG DIMAINKAN Crosstabulation

			JENIS GAME ONLINE YANG DIMAINKAN										Total
			Mobile Legend	Pubg Mobile	Free Fire	Among Us	Biliard	8ballpool	star chef	Dota	Efootball	Metal slug	
KATEGORISASI	Tinggi	Count	151	81	24	7	0	0	0	0	0	0	263
		% within KATEGORISASI	57.4%	30.8%	9.1%	2.7%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	100.0%
		% within JENIS GAME ONLINE YANG DIMAINKAN	63.4%	74.3%	66.7 %	63.6%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	65.8%
		% of Total	37.8%	20.3%	6.0%	1.8%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%	65.8%
	Rendah	Count	87	28	12	4	1	1	1	1	1	1	137
		% within KATEGORISASI	63.5%	20.4%	8.8%	2.9%	0.7%	0.7%	0.7%	0.7%	0.7%	0.7%	100.0%
		% within JENIS GAME ONLINE YANG DIMAINKAN	36.6%	25.7%	33.3 %	36.4%	100.0 %	100.0%	100.0 %	100.0 %	100.0%	100.0 %	34.3%
		% of Total	21.8%	7.0%	3.0%	1.0%	0.3%	0.3%	0.3%	0.3%	0.3%	0.3%	34.3%
Total		Count	238	109	36	11	1	1	1	1	1	1	400
		% within KATEGORISASI	59.5%	27.3%	9.0%	2.8%	0.3%	0.3%	0.3%	0.3%	0.3%	0.3%	100.0%
		% within JENIS GAME ONLINE YANG DIMAINKAN	100.0%	100.0 %	100.0 %	100.0%	100.0 %	100.0%	100.0 %	100.0 %	100.0%	100.0 %	100.0%
		% of Total	59.5%	27.3%	9.0%	2.8%	0.3%	0.3%	0.3%	0.3%	0.3%	0.3%	100.0%

KATEGORISASI * DURASI BERMAIN GAME ONLINE DALAM 1 HARI Crosstabulation

			DURASI BERMAIN GAME ONLINE DALAM 1 HARI				Total
			< 1 Jam	1-2 Jam	3-4 Jam	> 5 Jam	
KATEGORISASI	Tinggi	Count	11	76	118	58	263
		% within KATEGORISASI	4.2%	28.9%	44.9%	22.1%	100.0%
		% within DURASI BERMAIN GAME ONLINE DALAM 1 HARI	29.7%	60.8%	69.8%	84.1%	65.8%
		% of Total	2.8%	19.0%	29.5%	14.5%	65.8%
	Rendah	Count	26	49	51	11	137
		% within KATEGORISASI	19.0%	35.8%	37.2%	8.0%	100.0%
		% within DURASI BERMAIN GAME ONLINE DALAM 1 HARI	70.3%	39.2%	30.2%	15.9%	34.3%
		% of Total	6.5%	12.3%	12.8%	2.8%	34.3%
Total	Count	37	125	169	69	400	
	% within KATEGORISASI	9.3%	31.3%	42.3%	17.3%	100.0%	
	% within DURASI BERMAIN GAME ONLINE DALAM 1 HARI	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	
	% of Total	9.3%	31.3%	42.3%	17.3%	100.0%	